
SUPLEMENTO ESPECIAL
Lo más fuerte de la Games Convention
GC
PS3
PSP
PS2
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #93
★ HEAVY RAIN
★ STREET FIGHTER IV
★ INFAMOUS
★ ROCK BAND 2
★ WANTED
★ ALPHA PROTOCOL
★ THE LAST REMNANT
★ NEED FOR SPEED UNDERCOVER
★ MORTAL KOMBAT Vs. DC UNIVERSE
★ GUITAR HERO WORLD TOUR
★ SONIC UNLEASHED…
Y ADEMÁS…
¡PS3 DE 160 GB!
¡NUEVA PSP 3000!
¡KEYPAD PARA PS3!
PLAYSTATION 3
SONY

PlayStation®
Revista Oficial - España



ESPECIAL GAMES CONVENTION

SUMARIO

G|C

¡EUROPA RULES!

Lejos de convertirse en el *show* suplementario al **E3** de otros años, en esta ocasión la ***Games Convention*** de Leipzig ha barrido por completo a la feria americana, con **Sony C.E.** como su gran valedora. Mientras otros fabricantes de *hardware* se ausentaban de Leipzig o enviaban a Alemania un *stand* testimonial, **Sony C.E.** aprovechó la **Game Convention** para presentar en sociedad los nuevos modelos de **PSP** y **PS3**, además de un torrente de lanzamientos, con *Heavy Rain* e *Infamous* a la cabeza. De todos ellos te hablamos en las siguientes páginas, junto a otros lanzamientos capitales para la temporada 2008/2009: *Street Fighter IV*, las nuevas ediciones de *Guitar Hero* y *Rock Band* o el esperado duelo *Mortal Kombat/DC*. Pasa página y ¡¡Willkommen in Leipzig!!

PlayStation®
Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte KOLDO GUINEA | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO, DAVID NAVARRO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado RAÚL BARRANTES

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA



PSP 3000

LA TERCERA GENERACIÓN

Nadie podía sospechar, cuando dió inicio la conferencia de **Sony C.E.** al finalizar la primera jornada de la **Games Convention**, que se desvelaría un nuevo modelo de **PlayStation Portable**. Bautizada como **PSP 3000**, a primera vista no parece incorporar demasiadas novedades respecto al modelo **Slim** (también conocida como **serie 2000**), pero todo cambia al encender la consola. Provista de una pantalla **TFT** mucho más brillante y nítida (con el mismo gasto de batería, según ha confirmado **Sony C.E.**), incorpora además un micrófono pensado para utilizarse con **Skype** y **Go! Messenger**. La **PSP 3000** llegará a los territorios PAL (incluyendo España) el 15 de octubre, pero sólo en forma de *pack* junto a determinados títulos, al precio de 199 €. Mientras tanto, se seguirá vendiendo la **PSP 2000 (Slim)** como alternativa para aquellos que quieran adquirir la consola en solitario.

La nueva PSP llegará a España el 15 de octubre, en pack con un juego, por sólo 199 euros.

CONFERENCIA SONY C.E.

La mejor prueba de la importancia que tiene el mercado europeo para Sony fue el gran número de anuncios y sorpresas que se desvelaron en la Conferencia de Leipzig, en contraste con lo sucedido en la feria E3 de Los Ángeles. David Reeves, presidente de SCEE, se encargó de desvelar personalmente los nuevos lanzamientos de hardware y software.

PS3 de 160 GB

UNA OPCIÓN PARA FANS DE PLAYSTATION NETWORK

David Reeves desveló en Leipzig la aparición de la **PS3** con disco duro de 80 GB (que ya podéis encontrar en todas las tiendas al mismo precio que el modelo anterior, 399€), pero además hizo público el lanzamiento de un modelo con 160 GB, disponible desde el 31 de octubre en toda Europa, con un PVP de 449 euros. Esta «edición especial» de **PS3**, como la bautizó Reeves, está dirigida a aquellos usuarios que quieran descargar contenido de la **PlayStation Store** sin límites, y con vistas a aprovechar, en un posible futuro, el receptor de televisión digital **Play TV**, y grabar cientos de horas de televisión en el disco duro de la consola.





VIDZONE: MÚSICA POR LA PATILLA

David Reeves anunció además la puesta en marcha, a partir de 2009, de VidZone, un servicio gratuito para PS3 que te permitirá ver tus vídeos musicales favoritos, incluso en PSP gracias al Remote Play. El servicio se ampliará, en el tercer cuarto del año, con un servicio de descarga de música.

Keypad de PS3

EL GADGET IDEAL PARA HOME.

El Wireless Keypad te facilitará enormemente el chateo con tus amigos en juegos como Warhawk, o mejor aún mientras navegas por Home.

CHATEA DESDE EL MANDO

El tercero bombazo de la conferencia de **Sony** se centraba en un nuevo periférico, destinado a los fans del chateo, y que promete convertirse en un *gadget* imprescindible para disfrutar de **Home** a lo grande. El ***Wireless Keypad*** se ajusta como un guante tanto en el **Sixaxis** como en el **DualShock 3**, y llegará a Europa a finales de año (se rumorea que en noviembre) con 8 teclados diferentes, adaptados a los vocabularios de cada país (la Ñ, que no falte). Entre sus prestaciones, destaca el **touchpad**, que permitirá mover el dedo por el teclado como si manejáramos un ratón. Nos han confirmado que en España tendrá un PVP de 39,99€ (en EE.UU., 50$, según rumores).







La protagonista de esta demo llega a una casa bajo la intensa lluvia con el propósito de investigarla.



Heavy Rain



UN THRILLER PSICOLÓGICO PARA PS3

Sin duda la mayor revelación de la feria vino de la mano de **Sony C.E.** y **Quantic Dream**, un grupo de programación francés que hace unos años ya intentó romper las barreras que separan un videojuego de una producción cinematográfica con el aclamado *Fahrenheit*. En Leipzig se presentó la primera demo de ***Heavy Rain***, un título en el que llevan trabajando varios años, y que de nuevo intentará redefinir el género de las aventuras. Con todos los ingredientes de un thriller de cine negro, poco o nada se conoce del argumento del juego final, ya que lo que pudo verse en la feria era una especie de capítulo aparte de la historia principal, y que servía para mostrar tanto el apartado técnico como el sistema de juego. A través de una serie de cámaras de lo más cinematográfico, y gracias a un revolucionario sistema de control, el jugador podrá explorar libremente los entornos de la aventura e interactuar con todos sus elementos de una forma sencilla y fluida. Se han desarrollado un sinfín de aplicaciones para el mando de control de **PS3** en este sentido. Cuando llegue la hora de la acción, esta se llevará a cabo mediante una serie de *Quick Time Events*, o sea, pulsando los botones indicados del mando en el momento correcto. Técnicamente, presenta un apartado gráfico realmente increíble, realista hasta el extremo, con un modelado de los personajes lleno de detalles .















FAHRENHEIT

Los franceses de Quantic Dream irrumpieron en el panorama consolero con Omikron: The Nomad Soul. En 2005 nos sorprendieron con otra curiosa aventura que introducía conceptos muy revolucionarios para la época y una historia digna del mejor thriller sobrenatural. Merece la pena revisitarla.







No habrá diferencia gráfica entre las secuencias cinemáticas y el propio juego.





THE CASTING Y EL E3 DE 2006

Durante la celebración de la feria E3 de Los Ángeles de hace un par de años, los responsables del grupo de programación de Heavy Rain presentaron una demo técnica del motor gráfico que estaban desarrollando, conocida como The Casting. Una chica aparecía frente a la cámara mostrando todo tipo de sentimientos. Provocó un gran impacto entre la prensa.

El jugador podrá esconderse del enemigo en muchos lugares de los escenarios del juego.



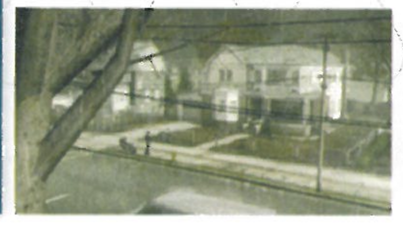


HEAVY RAIN EN LEIPZIG

David Cage presentó en la conferencia de prensa de Sony C.E. el desarrollo de Heavy Rain, a través de un impactante video, y habló de los precedentes del proyecto, la demo técnica The Casting. Dos días después, el mismo Cage nos hizo una demostración a puerta cerrada, y ya con el juego en movimiento, donde pudimos apreciar cómo todo el desarrollo cambia dependiendo de multitud de parámetros.

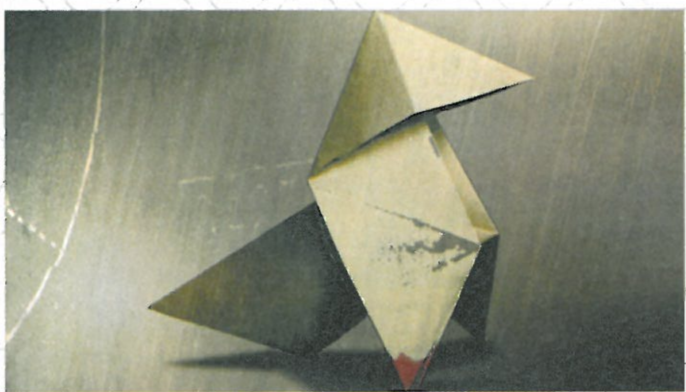


Se han capturado los movimientos de actores para pasarlos a sus correspondencias virtuales.









THE ORIGAMI KILLER Este es el subtítulo que recibe el juego. La pajarita ensangrentada es la única pista sobre su argumento.











Entrevista

DAVID CAGE

FUNDADOR Y CEO DE QUANTIC DREAMS

¿Cómo cambia *Heavy Rain* el estilo clásico de jugar?
Es una experiencia donde las acciones del jugador tienen consecuencias en la historia. El argumento no se cuenta con intros, sino directamente jugando. El jugador se convierte en actor y escritor, porque sus decisiones afectan al desarrollo de la trama. El juego se basa en innumerables acciones contextuales únicas que permiten al jugador interactuar con el entorno, otros personajes y la historia. En ***Heavy Rain*** no se usan pistolas o coches, no se resuelven puzzles: toda su mecánica se basa enteramente en la toma de decisiones y la implicación emocional.

¿Aparte de los Quick Time Events como se implica al jugador emocionalmente?
Con el *pre-teaser* mucha gente pensó que el juego estaba prerrenderizado y que se desarrollaba a base de *Quick Time Events* (nosotros los llamamos *PAR-Physical Action/Reaction*). Pero ***Heavy Rain*** está creado en 3D en tiempo real y con interacción total. Sólo usamos *PAR* en situaciones determinadas para ofrecer situaciones espectaculares en algunas secuencias de acción. Hemos redefinido cómo se usan, ahora están totalmente integradas en 3D y con los objetos o personajes con los que interactúan. Pero dicho esto, involucrar emocionalmente al jugador no se consigue sólo con la interfaz... Nuestra primera opción para crear dicha emoción es a través de la historia y los personajes, poniendo al jugador en los zapatos del protagonista para que sienta lo mismo en todo momento.

¿Cuál es la fuente de inspiración de *Heavy Rain*?
Nunca lo sabes a ciencia cierta. Es una amalgama de gustos, momentos de tu vida personal... Si tengo que mencionar cosas que me gustan (y más a una revista española) estoy impresionado con el cine español, me encanta **Pedro Almodóvar**, pero también directores como **Guillermo del Toro** (con su fantástica **El Laberinto del Fauno**), **Alejandro González de Iñárritu** o **Alejandro Amenábar**. **El Maquinista**, una de mis películas favoritas, ha sido producida por una distribuidora española (**Filmax**).

En Leipzig dijo que la *demo* que pudimos disfrutar no tiene nada que ver con la trama definitiva del juego, ¿es verdad?
Sí. El argumento del juego será totalmente diferente al de la *demo* del *Taxidermista* presentada en la **Games Convention**.

La animación facial de los luchadores es uno de los aspectos más llamativos de Street Fighter IV.

Street Fighter IV

CONVERSIÓN PIXEL PERFECT PARA EL RETORNO DE RYU, BLANKA Y COMPAÑÍA

Capcom aterrizó en Leipzig con una sorpresa bajo el brazo: la conversión doméstica de ***Street Fighter IV***. Pese a que todavía le restan meses de desarrollo en los que implementar nuevos personajes y extras (ver recuadro de la derecha), la versión *alpha* que nos mostraron, denominada *SFIV Trial*, impresiona por su fidelidad a la recreativa (varios muebles de la *coin-op* estaban dispuestos a lo largo del *stand* de prensa), así como por su jugabilidad. En palabras de **Capcom**, *SFIV* «será accesible para todo el mundo, desde aquellos que echaban partidas en el lejano 1992 hasta los maestros del *parry*». Damos fe de ello, tras echar unas cuantas partidas, en las que desempolvamos de nuestra memoria los ataques de *Blanka* y *Ryu* mientras nos enfrentábamos a nuevos personajes, como *Crimson Viper*, *El Fuerte* o *Rufus*. La gran novedad será el *Focus Attack*, una técnica que te permitirá absorber el ataque de tu rival y contraatacar, encadenando combos espectaculares (nos mostraron cómo fusionar un *Hadouken* y un *Shoryuken*). Las fieles recreaciones 3D de los escenarios de siempre (China, Brasil...) te dejarán tan atónito como la expresividad de los luchadores. Echa un vistazo a estas pantallas y empieza a entrenarte con los viejos *SFII*: en 2009 el pionero del género regresará con toda su gloria.





Pese a su grotesco aspecto (esperad a ver su barriga bamboleante), Rufus despliega una agilidad sobrehumana. ¡En dos segundos machacará tu barra de vida!









EXCLUSIVAS PARA LA VERSIÓN DOMÉSTICA

Ya conocíamos la aparición de Akuma en la recreativa, y el fichaje de Cammy para la versión doméstica de SFIV, pero la gente de Capcom nos sorprendió en Leipzig al desvelarnos que el productor del juego (Yoshinori Ono) y el resto del equipo tienen la intención de incorporar las fases de bonus clásicas de la saga, ausentes en la recreativa. Hasta marzo de 2009, cuando el juego llegue a las tiendas, habrá tiempo de anunciar más sorpresas...

El protagonista del juego es un tipo normal, que un buen día recibe el don de poder emplear la electricidad de maneras diferentes.





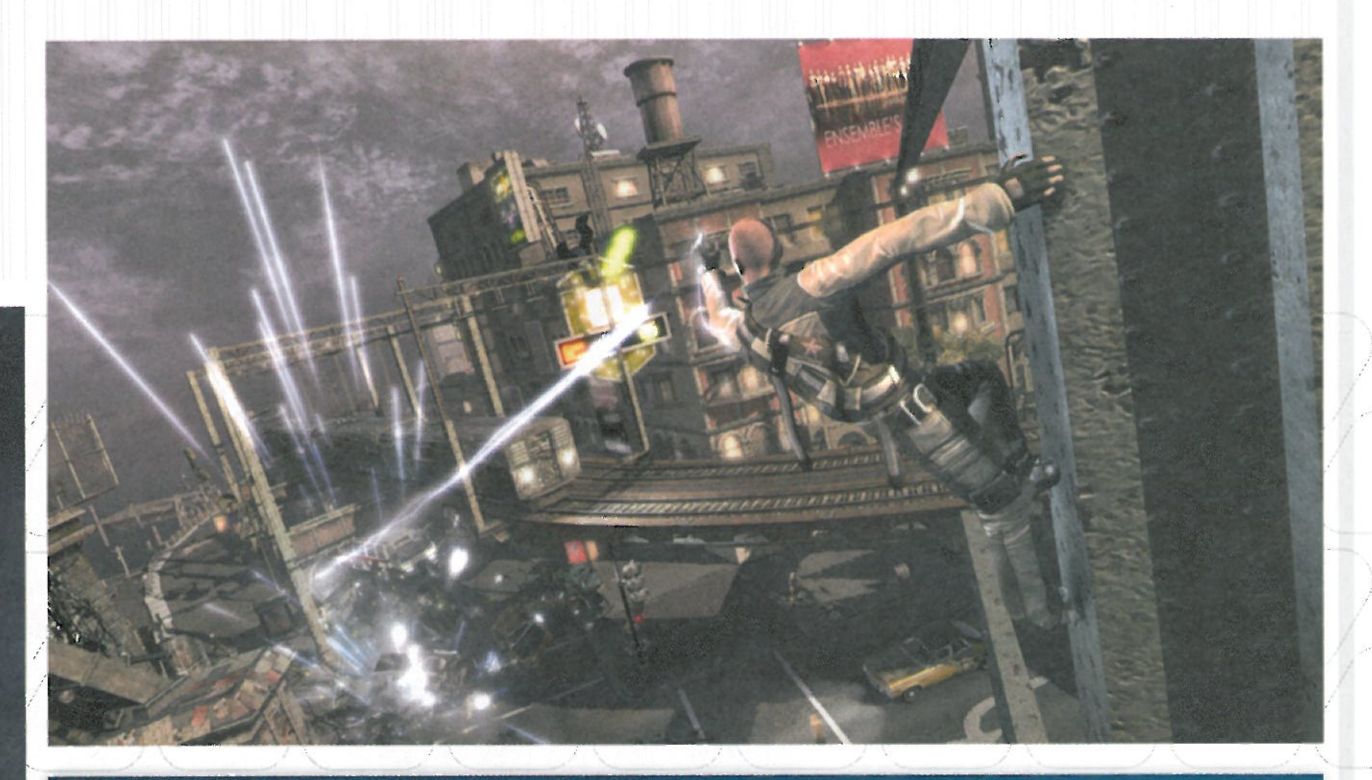
Infamous



LA CIUDAD ES TUYA

¿Qué es lo mejor que te puede pasar si por desgracia te encuentras en el radio de acción de una explosión que devasta por completo el centro de la ciudad en la que resides? Pues que al despertar del *shock*, te des cuenta de que posees unos increíbles poderes que te permiten manipular la electricidad y emplearla a tu antojo. Esto es lo que le ocurre a *Cole*, el protagonista de uno de los títulos más esperados para **PlayStation 3**. El juego en sí se inscribe en ese género denominado como *sandbox* que prácticamente inventó la saga *Grand Theft Auto* de **Rockstar**. Una urbe abierta a la exploración en la que el protagonista se enfrentará a las bandas de delincuentes que han tomado su control. En todo momento el jugador decidirá de qué manera emplear sus poderes: podrá lanzar cargas eléctricas que hagan reventar media calle, usar la electricidad para revivir a un pobre transeúnte...









SUCKER PUNCH

Esta compañía desarrolladora, fundada en 1997 por antiguos trabajadores de Microsoft cerca de la ciudad de Washington, alcanzó la popularidad en PlayStation 2 con la saga Sly Cooper, de la que hubo tres entregas, la última de ellas en 2005. Un plataformas de gran calidad.







TÚ DECIDES Convertirte en el héroe de la ciudad o en un villano más que sólo se preocupa por sí mismo.



ESPECIAL GAMES CONVENTION

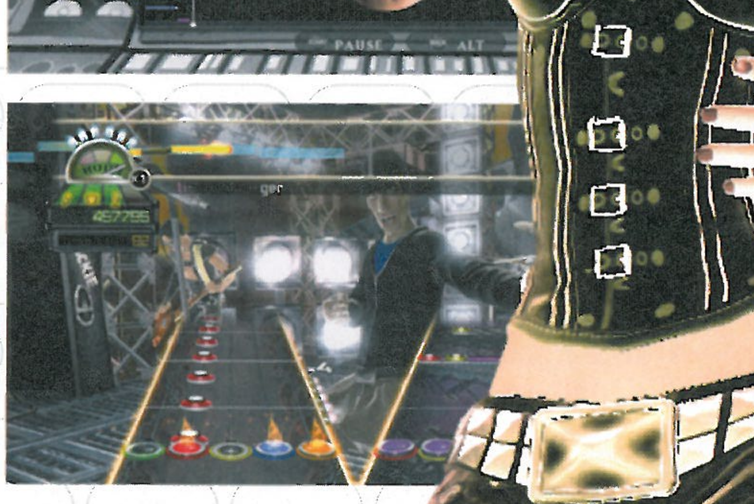
Guitar Hero World Tour

PS3 PS2
ACTIVISION
GÉNERO: MUSICAL
A LA VENTA EN NOV.

CREA TU MÚSICA... SÓLO O CON TUS AMIGOS

En su duelo con *Rock Band*, el nuevo ***Guitar Hero*** no sólo incorpora un micro y una batería: su principal arma para conquistar a los fans del rock será su editor de canciones. Gracias al ***Music Studio*** podrás grabar en solitario, o con amigos, tu música, añadir el sonido de un teclado (utilizando la guitarra para ello), editarlo todo desde la mesa de mezclas y compartirlo *On-line*, a través de **GHTunes**. Si eres demasiado vago para componer, no te preocupes: ***GH World Tour*** incorporará 85 temas (todo grabaciones originales, nada de versiones), aunque **Red Octane** mantiene el *set list* en secreto (sólo han desvelado once temas, de **Michael Jackson** y **Bon Jovi**, entre otros). Los platos fuertes: tocar lo nuevo de **Metallica** y ver a las encarnaciones poligonales de **Jimmy Hendrix** y **Ozzy Osborne**.







¡YO, LA BATERÍA!

En Leipzig había bofetadas por tocar la nueva guitarra (que incorpora una slide bar, en el pie del mástil, para ejecutar los solos), cantar con el micro y sobre todo por aporrear la batería, compuesta por tres parches, dos platos y un pedal, a la que además se le puede acoplar una batería electrónica «de verdad». Nos lo pasamos tan bien que nos tuvieron que sacar de allí a palos.



Podrás formar una banda on-line con gente de todo el planeta en un modo historia persistente







Rock Band 2

¡QUE NO PARE LA FIESTA!

Mientras en España aún estamos esperando al primer *Rock Band* para **PS3**, en Leipzig tuvimos la ocasión de poder probar su secuela, y los nuevos instrumentos que le acompañarán. La nueva **Fender Stratocaster** es casi como una de verdad, y la nueva batería inalámbrica incorpora (además de cuatro parches y la opción de acoplar dos platos opcionales) un pedal metálico, pensando en aquellos que interpretan sus canciones favoritas «con demasiada pasión». Periféricos de lujo, aunque en **Harmonix** recalcaban que lo mejor del juego es su *track list* (84 canciones con temazos de **AC/DC, Bob Dylan, The Who...** y el nuevo single de **Guns N'Roses**) y el soporte *On-line*. Actualmente hay 192 canciones para descargar, será posible volcar todo el *set list* del primer *Rock Band*, y cada día habrá eventos especiales *On-line*, como batallas de bandas, y un modo historia persistente, en el que podrás formar tu banda con gente de todo el planeta.

PS3 PS2
ELECTRONIC ARTS
GÉNERO: MUSICAL
A LA VENTA EN 2009





La fecha de lanzamiento del juego aún no ha sido anunciada, aunque habrá que esperar hasta el año que viene.

The Last Remnat



LA NUEVA ODISEA DE S.E.

La compañía nipona creadora de los mejores juegos de rol de la historia ha decidido que algo de espíritu occidental penetre en sus producciones, ya que para el juego que nos ocupa (y para alguno más que vendrá después y que aún no está anunciado) ha empleado el alabado motor gráfico **Unreal 3**, uno de los más potentes y versátiles de esta generación de consolas. Y no es este el único apartado en el que se podrá notar esa apertura hacia occidente ya que, según se ha podido ver durante la feria, el estilo de juego será mucho más accesible para todo el público que sus anteriores producciones. El jugador tomará el control en tiempo real de uno de los personajes mientras disputa multitudinarias batallas en grandes escenarios abiertos, algo similar a lo visto en sagas como *Dynasty Warriors*, por poner un ejemplo. Criaturas de todo tipo, combos y acción sin descanso, aunque también habrá espacio para la exploración de bellos escenarios. La historia gira en torno a unos artefactos que dan nombre al juego, y que son codiciados por todos a causa del gran poder que otorgan.

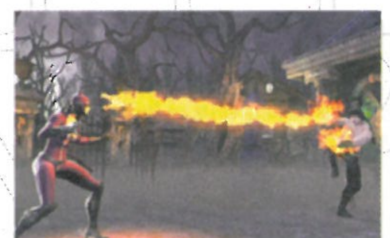


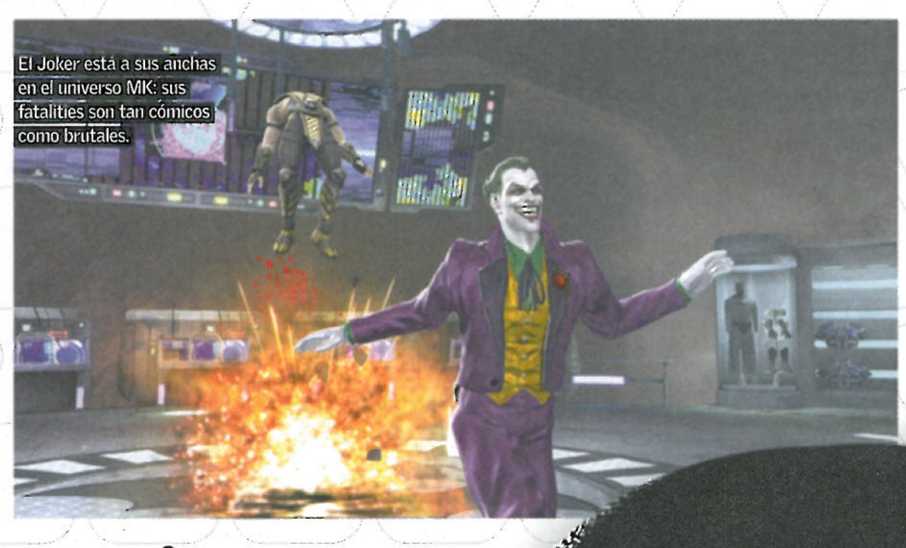
PS3
SQUARE ENIX
GÉNERO: RPG
A LA VENTA EN 2009



En contra de los deseos iniciales de DC, sus héroes sangran y sufren todo tipo de perrerías y fatalities.






El Joker está a sus anchas en el universo MK: sus fatalities son tan cómicos como brutales.

Mortal Kombat Vs. DC Universe

FATALITIES CON AROMA A CÓMIC

¿*Batman* contra *Scorpion*? ¿*Wonder Woman* contra *Kano*? Suena a locura, pero en sólo un par de meses vas a disfrutar en casa del choque de universos más surrealista que hayan visto los siglos. Aunque en un principio **DC Comics** fue tajante en la prohibición de realizar fatalities sobre sus personajes, en Leipzig pudimos comprobar que ni *Superman* ni *Batman* están a salvo de las salvajadas del universo **MK**. Tras probar a nuestro antojo la versión **PS3** llegamos a dos conclusiones: que los especiales de *Flash* son una auténtica pasada (hay uno de ellos en el que embistes a tu rival a través de una sucesión de muros) y que el *Free Fall Combat* (con los dos personajes zurrándose a conciencia mientras caen al vacío) es lo mejor que le ha pasado a la saga **MK** desde la invención de los *Friendships*. ¡Lo queremos ya!



MIDWAY
GÉNERO: LUCHA
A LA VENTA EN NOV.



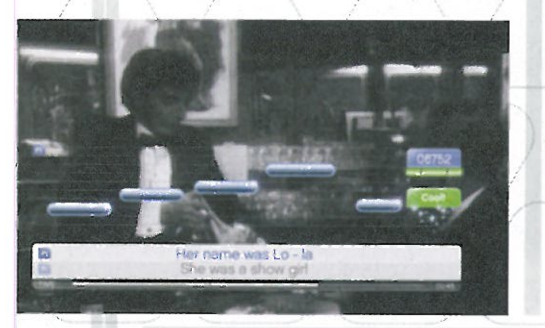
ESPECIAL GAMES CONVENTION

Singstar Vol.3

MÁS CLÁSICOS PARA TUS MICROS

Sony C.E. reveló en su conferencia tres bombazos con el sello ***Singstar***. Para empezar, se anunció el tercer volumen del ***Singstar*** para **PS3**, con fichajes del calibre de **Michael Jackson (Billie Jean)**, **Paul McCartney** y **Stevie Wonder (Ebony & Evory)** o **Aerosmith (Cryin')**, aunque la versión española seguro que también incorporará pistas de cosecha nacional. Por cierto, también se anunció que será posible utilizar los *tracks* de los *SingStar* de **PS2** en la versión **PS3** a finales de año.

PS3
SONY C.E.
GÉNERO: MUSICAL
A LA VENTA EN DIC.



Singstar Queen

FREDDIE FOREVER

Las sorpresas continuaron con el anuncio de un pack de canciones de **Queen** (**¡Bohemian Rapsody**! incluido) para la **SingStore** de **PS3**, disponible desde este mismo septiembre por sólo 6,99€. También se anunció en Leipzig un ***Singstar Queen*** para **PS2** para finales de año, aunque no hay confirmación de que vaya a salir en España.

PS3
SONY C.E.
GÉNERO: MUSICAL
A LA VENTA EN SEPT.









Singstar Canciones Disney

EL BOMBAZO NAVIDEÑO

El que será, probablemente, el juego más vendido de estas fiestas nos permitirá cantar las canciones más populares de los largos de **Disney**. Un sueño largamente esperado por pequeños y grandes, del que se desconoce aún el *set list*, aunque nos adelantaron que tendrá temas de **La Sirenita, El Libro de la Selva** y el **Rey León**. ¿y **Pesadilla antes de Navidad**? Ojalá.

PS2
SONY C.E.
GÉNERO: MUSICAL
A LA VENTA EN DIC.

EyePet

EL MONETE INTERACTIVO

Sony C.E. sorprendió a los asistentes a su conferencia con la última creación de **London Studio**, los padres de *EyeToy*. Tras años de desarrollo en secreto, ***EyePet*** aterrizó en Leipzig en forma de vídeo, demostrando las impresionantes posibilidades que ofrece la interacción con la cámara **PlayStation Eye**. Si en *The Eye Of Judgment* podíamos ver cómo las criaturas reaccionaban ante «el tacto» de nuestra mano, en ***EyePet*** podrás dibujar, por ejemplo, un coche en una hoja de papel, mostrarlo a la cámara y ver cómo se transforma en un objeto sólido con el que jugará el protagonista del juego, un adorable monete adicto a las cosquillas.





London Studio continúa explotando las posibilidades de PlayStation Eye. El monete es adorable.


Los gráficos de NFS Undercover superan todo lo visto en la saga, aunque lo que más nos impresionó fue el control del coche, que te permitirá hacer todo tipo de locuras a los dos minutos de empezar a jugar.

Need For Speed Undercover



DE NUEVO, CON LA POLI EN LOS TALONES

Adiós a los circuitos tuneros de *NFS ProStreet*. Hola a la acción evasiva y las intros cinematográficas al estilo *NFS Most Wanted*. **EA Black Box** nos devolverá a las calles (nada menos que 130 km. de carretera, en una ciudad dividida en cuatro distritos) en el inminente ***Need For Speed Undercover***, que se dejó ver en Leipzig a puerta cerrada. Aun así, nos las ingeniamos no sólo para verlo, sino para probarlo en **PS3** a través de un modo de juego bautizado como *Highway Battle*. A los mandos de un **Audi** (***NFS Undercover*** reproducirá modelos reales, incorporando daños) nos lanzamos a una carrera frenética en una autopista, atestada de un tráfico que reacciona siempre de forma diferente, gracias a una nueva IA desarrollada por **Black Box**. No quisieron desvelar nada del multijugador *On-line*, aunque existen rumores de que podremos encarnar a policías, persiguiendo a otros usuarios.

PS3 PS2 PSP
ELECTRONIC ARTS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
A LA VENTA EN NOV.




Te esperan 130 kilómetros de carretera, desde las montañas al downtown, con el tráfico más real que hayas visto en tu vida.



MAGGIE Q FICHA POR NEED FOR SPEED

La historia de NFS Undercover (en la que interpretarás a un policía infiltrado en los bajos fondos) será narrada a través de una sucesión de secuencias, dignas de la mejor producción de Hollywood. Al frente del reparto, Maggie Q, la actriz que ejercía de villana en Jungla de Cristal 4.0.



Dark Void

ALIENS Y RETROFUTURISMO

Tras probar la versión *alpha* de esta producción de **Airtight Games** para **Capcom** es inevitable no acordarse de *Rocketeer*, aunque en el universo paralelo de esta creación conocido como ***Void*** no hay nazis, sino aliens de estilizado exoesqueleto, a los que tendrás que combatir tanto en tierra como en aire. Aunque a simple vista parece otro *shooter* más, el propulsor que utiliza el héroe de ***Dark Void*** añade un componente plataformesco muy interesante. Niveles de ascensión vertical y robo de platillos volantes en pleno vuelo (tras el consabido *QTE*) son algunas de las lindezas que pudimos probar.

PS3
CAPCOM
GÉNERO: SHOOTER
A LA VENTA EN 2009





Bionic Commando

LA DIFERENCIA ESTÁ EN EL BRAZO

Tras pasear el juego por el **E3** y demás saraos, **Capcom** se centró en Leipzig en mostrar el modo multijugador de ***Bionic Commando*** (sólo desvelaron el modo *Deathmatch*, con 10 jugadores *On-line*), al tiempo que nos permitían experimentar con el peculiar sistema de control del personaje. Si conociste la recreativa original, o has disfrutado del excelente *Bionic Commando Rearmed* de **PSN**, ya estarás familiarizado con el brazo biónico del protagonista, que le permite balancearse de un lugar a otro. A la extraordinaria animación del personaje central hay que añadir además unos escenarios vistosos (la jungla nos entusiasmó) y unos jefazos al más puro estilo **Capcom**. Los suecos **Grin** aún tienen todo el tiempo del mundo para pulirlo. Ni siquiera han desvelado en qué momento de 2009 saldrá a la venta.

PS3
CAPCOM
GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN 2009









Resistance Retribution



LA AMENAZA DE CHIMERA

GC GAMES CONVENTION

Tras exprimir las posibilidades de **PSP** como nadie con las dos entregas de la saga *Syphon Filter*, los programadores de **Bend Studio** se preparan para lanzar, la próxima primavera, una espectacular adaptación del universo ***Resistance*** para esta misma consola. La mayor diferencia con respecto a las entregas para su «hermana mayor» será, como ya habrás podido apreciar, el punto de vista elegido, que esta vez se sitúa tras la espalda del personaje. Esto ha sido debido a la inclusión de un sistema de puntería semi-automático que se adapta perfectamente a los mandos de la consola. La historia gira en torno a un soldado europeo, en una campaña militar que intentará liberar el continente.

PSP
SONY C.E.
GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN 2009

SOCOM Confrontation

SIGUE LA GUERRA EN LA RED

Tras convertirse en el abanderado del juego a través de la red en **PlayStation 2**, la saga creada por **Zipper Interactive** debutará muy pronto en su sucesora, aunque esta vez el juego está siendo desarrollado por **Siant Six Games**. El juego propone al jugador encarnar a un soldado de diversos grupos de fuerzas especiales de todo el mundo a través de escenarios de conflictos reales. En esta ocasión hasta 32 jugadores podrán cooperar y competir *On-line*, con un soporte total hacia la comunidad: clanes, líderes, clasificaciones y grandes opciones de personalización.

PS3
SONY C.E.
GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN OCT.











Red Faction Guerrilla

La destrucción de todos los edificios que aparecen en pantalla será uno de los puntos fuertes del juego.

MÁS MINEROS CABREADOS

El motor gráfico conocido como **Geo-Mod** fue toda una revolución allá por los albores de **PlayStation 2**, cuando un juego desarrollado por **Volition** (los mismos de *Saints Row*) permitía al jugador reducir a escombros casi cualquier edificación que se encontrara en el mapa. Ahora, tras una segunda entrega que los propios programadores prefieren obviar, la acción vuelve a desarrollarse en la superficie de Marte, con la diferencia de que ya no te encontrarás ante un *shooter* en primera persona, ya que la cámara se situará detrás de la espalda del personaje. Un personaje, un minero que decide unirse a la rebelión de la *Red Faction* contra la opresora *Earth Defense Force*. Para ello, a lo largo de inmensos escenarios abiertos y que ofrecerán total libertad de exploración, deberá ir cumpliendo una serie de misiones que se irán actualizando según avance la fase (derribar infraestructuras, acabar con determinado enemigo, etc). Para ello contará con su fiel martillo, una gran variedad de armas de fuego y granadas y varios vehículos de tierra.

PS3
THQ
GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN 2009



Todo el juego tiene un estilo gráfico que le convierte en una acuarela en movimiento.

Valkyria Chronicles

UNA HISTORIA ALTERNATIVA

Cómo son estos japoneses. Ellos no se pueden conformar con crear una trama ambientada en la Segunda Guerra Mundial que todos conocemos, sino que tienen que modificar la historia para adecuarla a sus exigencias dramáticas. Así, el argumento de este esperadísimo juego de **Sega** en exclusiva para **PlayStation 3** situará al jugador en la piel de *Welkin*, un joven y heroico comandante que ve cómo su pequeño país, *Gallia* (en clara referencia a Francia, pues el continente en el que se sitúa la acción se inspira en la Europa de esta época) está a punto de ser engullido por una guerra que disputan dos naciones cercanas y mucho más grandes. Él y sus tropas más fieles deberán luchar por la libertad mientras descubren el antiguo y misterioso poder de una raza conocida como *Las Valkirias*). En fin, historia real y fantasía a partes iguales, como ocurre en el bello apartado gráfico, en el que se une el estilo anime más acusado con una ambientación extraída de la Segunda Gran Guerra.
El sistema de juego parece ser una perfecta mezcla de estrategia por turnos y acción. En cada uno de los mapas de combate se darán cita tus unidades y las de la facción rival. Tendrás una vista aérea de todo ello, pero cuando decidas mover a uno de tus hombres o mujeres, la cámara se situará tras su espalda, como si de un juego de acción se tratara, y la forma de atacar al rival también será de lo más arcade. Además habrá más de cien personajes que podrán unirse a tu equipo.

PS3
SEGA
GÉNERO: RPG TÁCTICO
A LA VENTA EN OCTUBRE

Wanted



EL MÁS BUSCADO

Sin duda, todos los aficionados a los videojuegos que fueron al cine a ver la reciente película basada en la novela gráfica de **Mark Millar** coincidirán en que se trata de una candidata perfecta para su adaptación al mundo de las consolas, tanto por su «ligero» argumento como por la espectacularidad y abundancia de sus secuencias de acción. El juego, que aparecerá antes de que finalice el año y que está siendo desarrollado por los programadores de **Grin**, continúa el argumento donde lo dejó el filme. Por lo que hemos visto, el protagonista será *Wesley*, el chico que logra convertirse en todo un asesino gracias a la ayuda de **Angelina Jolie** (aún no está claro si ésta será un personaje controlable durante la acción, ni siquiera si los desarrolladores cuentan con los derechos de la misma para introducir su imagen en el juego). Acción a raudales en escenas muy similares a las de la producción cinematográfica, un estilo muy similar a *Max Payne* (pero más inverosímil todavía) y estilización en los movimientos son algunas de sus claves.

PS3
WARNER BROS
GÉNERO: SHOOTER
A LA VENTA EN NOV.





El nivel que se mostró durante la feria se desarrollaba en el interior de un avión de pasajeros.

LocoRoco 2



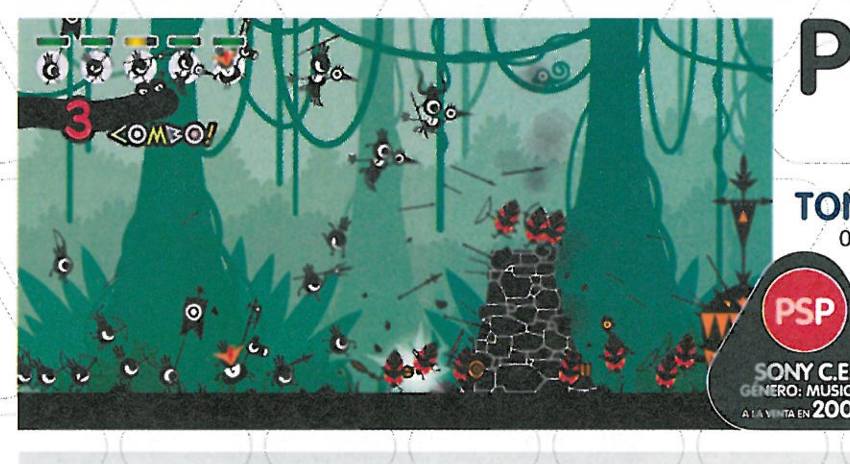
LA ESPERA LLEGA A SU FIN

Bueno, no del todo, porque aun habrá que esperar al año que viene, pero los fans de *LocoRoco* al menos ya tienen la seguridad de que uno de los juegos más rompedores del catálogo de **PSP** regresará a la portátil, tras sus flirteos con **PlayStation Network** en **PS3**. De momento, **Sony C.E.** no ha querido desvelar muchos datos sobre el juego, mas allá de la nueva habilidad de nuestros enemigos, los *Moja*, capaces ahora de cantar. El duelo vocal promete ser apasionante.

PSP
SONY C.E.
GÉNERO: PLATAFORMAS
A LA VENTA EN 2009







Patapon 2

TONADILLAS MULTIJUGADOR

Otro clásico del catálogo de **PSP** que regresará en 2009. El regreso de ***Patapon*** no se ha hecho de rogar tanto como el de *LocoRoco*, y lo hará con un buen número de novedades, o al menos eso nos garantizan. De lo único que se ha hablado hasta el momento es del modo multijugador *ad-hoc* para cuatro usuarios, y de la incorporación de nuevas clases de *patapones*.

PSP
SONY C.E.
GÉNERO: MUSICAL
A LA VENTA EN 2009

Midnight Club Los Angeles



UN PASEO POR LA CIUDAD

La nueva entrega de una de las sagas de conducción arcade más veneradas por los fans está a punto de aparecer para **PlayStation 3** (aunque también está anunciada una versión para **PSP**, de la que aún no conocemos los detalles), y nosotros pudimos probar en Leipzig su modalidad multijugador a través de la red, después de hacer lo propio con el modo principal en las oficinas de **Rockstar**. Varios tipos de carreras (por *checkpoints*, capturar la bandera, «tú la llevas») y hasta *power-ups* para una experiencia divertida y frenética. De lo mejor para este 2008.

PS3 PSP
ROCKSTAR
GÉNERO: CONDUCCIÓN
A LA VENTA EN OCT.



Sonic Unleashed

ESTE SONIC ES UNA BESTIA

Dispuestos a hacernos olvidar el mal sabor de boca del primer *Sonic* de **PS3**, **Sega** y el **Sonic Team** presentaron en Leipzig la nueva aventura del carismático erizo azul, con la que se busca enamorar tanto a los fans de sus primeras aventuras en MD como a las nuevas generaciones de jugadores. Por ello, el desarrollo de los niveles va saltando de la vista en 3D de las últimas entregas a una mecánica 2D al estilo clásico, todo ello sin que *Sonic* deje de correr entre *loopings*, rampas y trampolines. La gran novedad de ***Sonic Unleashed*** es la metamorfosis del personaje, cuando cae la noche, en una bestia peluda conocida como *Sonic the Werehog*. En esos niveles la mecánica se asemeja más a la de un *brawler*, con un *Sonic* de gigantescas zarpas aporreando a hordas de enemigos. La versión **PS3** que pudimos probar utilizaba el sensor del **Sixaxis** en algunos momentos, y nos encandiló con el diseño de sus escenarios, sobre todo en un nivel inspirado en la arquitectura mediterránea. ¿Será éste el ***Sonic*** capaz de devolver al personaje a la posición que merece?

PS3 PS2
SEGA
GÉNERO: PLATAFORMAS
A LA VENTA EN NOV.

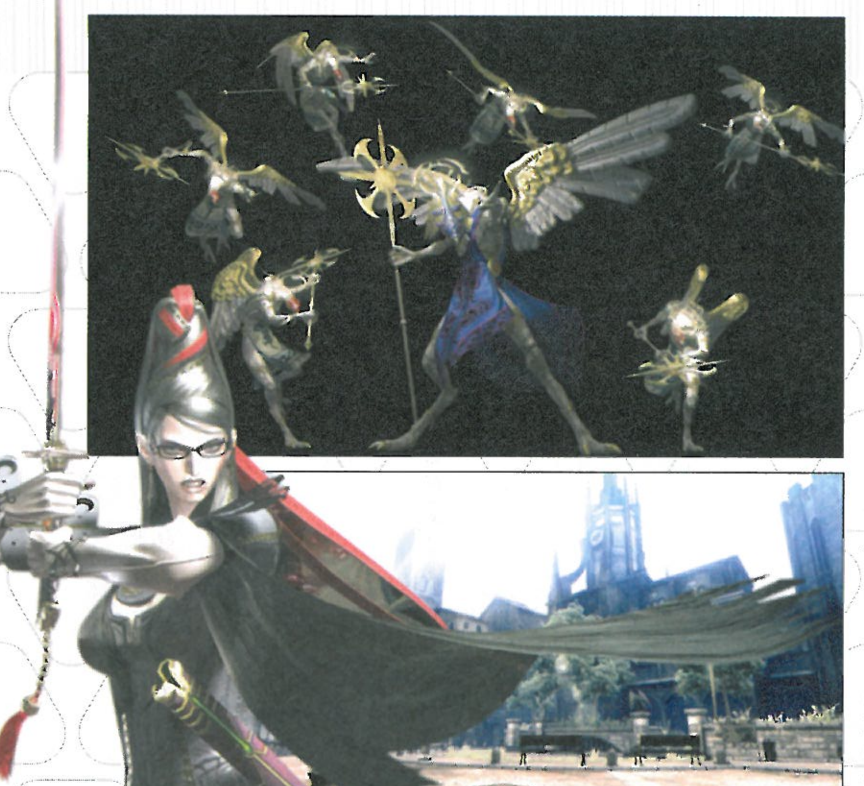












Bayonetta

DANTE: ÉCHATE A TEMBLAR

Lástima que **Sega** no haya facilitado aún pantallas reales de *Bayonetta*, porque lo visto en Leipzig nos dejó los ojos como platos. Ahora más que nunca, **Capcom** va a lamentar haber cerrado **Clover Studios**. Sus antiguos componentes (reunidos ahora bajo el sello **Platinum Games**, con Shinji Mikami a la cabeza) le van a hacer la competencia a *Devil May Cry* con sus mismas armas (y mecánica), en un espectacular *shooter* protagonizado por la bruja que da título al juego. ***Bayonetta*** es un torbellino capaz de lanzar hechizos, usar katanas y disparar con manos y pies (lleva pistolas ocultas en sus tacones), mientras defenestra ángeles y gigantescos jefazos de diseño barroco. Las semejanzas con *Dante* son evidentes, sobre todo teniendo en cuenta que tras el proyecto está Hideki Kamiya (Dtor. del primer DMC). Los movimientos finales de ***Bayonetta*** (ahorcando enemigos, decapitándoles con una guillotina) nos entusiasmaron tanto como el prólogo, en el que ***Bayonetta*** y una amiga se enfrentan a cientos de ángeles y un dragón descomunal, en plena caída libre. ¡Sencillamente alucinante!

PS3
SEGA
GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN 2009

El Padrino II



CRIMEN Y EXTORSIÓN EN FAMILIA

Bueno, no hablamos de cualquier familia, sino de los *Corleone*. **EA** nos sorprendió en Leipzig con esta secuela, que al igual que el primer juego, está inspirada en la saga filmada por **Francis Ford Coppola**. Entre los rostros conocidos, pudimos reconocer en el juego a *Tom Hagen* (*Robert Duvall*) y *Fredo Corleone* (**John Cazale**), aunque ya podemos confirmar que *Michael*, al igual que sucedió con la primera entrega, no tendrá las facciones de **Al Pacino**. Con esta secuela, la gente de **EA** ha querido profundizar en el concepto de ser el *Padrino*, el capo, ostentar y ejercer el poder. Controlarás todo tipo de garitos, sobornarás, robarás y asesinarás mientras compites con familias rivales, a través de una trama que recreará el argumento de la película (considerada el mejor film de todos los tiempos). A medio camino entre la estrategia y la acción, ***El Padrino II*** incorporará además un modo *On-line*, aunque en **EA** no quisieron soltar prenda. Tampoco sobre si aparecerá en el juego *Hyman Roth* (**Lee Strasberg**).

PS3
ELECTRONIC ARTS
GÉNERO: AVENT./ACCIÓN
A LA VENTA EN 2009



Star Ocean: The First Departure

VUELTA A LOS ORÍGENES

Ya queda poco para que aparezca en nuestro país el esperado *remake*, en exclusiva para la portátil de **Sony**, de la primera entrega de *Star Ocean*. Aparecido originalmente allá por 1996 para la consola doméstica Super Famicom/Nintendo, será la primera vez que este título sea lanzado en Europa de forma oficial. Esta nueva versión incluirá toda una serie de mejoras, como un apartado gráfico mucho más detallado y adaptado a la pantalla panorámica de **PSP**, un nuevo sistema de batallas en tiempo real y secuencias de video anime inéditas con voces creadas por la prestigiosa compañía **Production I.G.** Más adelante será lanzado también el *remake* de su secuela.

PSP
SQUARE ENIX
GÉNERO: RPG
A LA VENTA EN OCT.







DC Universe

CIUDAD DE HÉROES

Los estudios de **Sony Online Entertainment**, en colaboración con **Warner Bros Interactive** presentaron este juego de rol *On-line* multijugador masivo que permitirá crear a un héroe a medida de cada uno y sumergirse en el universo de la **DC**, donde podrá «alternar» con personajes como *Batman*, *Superman* y demás en localizaciones como *Metrópolis*, *Gotham*, *Arkham Asylum*...



Disgaea 3 Absence Of Justice

ESTRATEGIA CUADRICULADA

El debut de una de las sagas de estrategia/rpg más prolíficas de los últimos años llegará a estas tierras a comienzos del año que viene, según confirmaron en la feria de Leipzig sus responsables. La compañía encargada de distribuirlo será en esta ocasión **Square Enix**, y parece que los fans no encontrarán demasiadas novedades en lo que respecta a su mecánica ni su apartado gráfico. Las batallas seguirán desarrollándose por turnos, sobre entornos cerrados y divididos en cuadrículas, en los que el jugador deberá distribuir a sus unidades y moverlas para lograr acabar con las del enemigo. El humor seguirá presente como una de sus grandes señas de identidad.

PS3
SQUARE ENIX
GÉNERO: SRPG
A LA VENTA EN 2009













El lanzallamas será la estrella del nuevo COD: podrás quemar la jungla, las casas y a las tropas japonesas.

Call of Duty World At War





RETORNO AL PASADO

Con cada nueva beta de ***COD World At War***, **Treyarch** deja patente sus esfuerzos por alcanzar la extraordinaria calidad de *COD4: Modern Warfare*. La versión mostrada en Leipzig superaba en solidez y espectacularidad a todas las anteriores, aunque nos quedamos con las ganas de ver en movimiento los niveles protagonizados por los rusos en su conquista de Berlín. Sí pudimos echar el guante a un par de niveles ubicados en el frente del Pacífico, con las tropas japonesas saltando por sorpresa desde pozos, arbustos y palmeras. **Kiefer Sutherland** pone la voz al prota de las misiones de los *yankees*, mientras que **Gary Oldman** dobla al héroe ruso. ***World At War*** incorporará el mismo sistema de rangos y experiencia que tanto éxito cosechó en *COD4*, además de combates con vehículos (incluso tanques) en los duelos *On-line*. El modo historia podrá compartirse en cooperativo (4 jugadores *On-line*, 2 *Off-line* en pantalla partida).

PS3 S2
ACTIVISION
GÉNERO: SHOOTER
A LA VENTA EN NOV.



007 Quantum Of Solace





BOND, POR PARTIDA DOBLE

Aquellos que echaron en falta un videojuego de **Casino Royale** que no desesperen: **Treyarch** ha condensado tanto ésta como **Quantum Of Solace** en un sólo juego, construido sobre el engine de *COD4*. Tras dos años de desarrollo, y con las voces y rostros de los actores de ambas películas (incluyendo, por supuesto a **Daniel Craig**), este *shooter* aterrizó en Leipzig cargadito de novedades. Las más importantes, las referidas al multijugador. Sus creadores, fans confesos de *GoldenEye* de N64, quieren que sea una experiencia divertida e intensa, con más de 27 armas y un sistema de experiencia al estilo *COD4*.







Spider-Man: Web Of Shadows



LAS DOS CARAS DE SPIDEY

Desarrollado conjuntamente entre **Treyarch** y **Shaba Games**, ***Web Of Shadows*** llegó a Leipzig con multitud de mejoras respecto a la versión presentada antes del **E3**, sobre todo en el apartado gráfico y en la mecánica de los combates, en los que el jugador deberá alternar entre los dos trajes de *Spider-Man*: el rojo de toda la vida y el negro del simbionte. Precisamente, la invasión de estos seres sobre Manhattan es el eje principal de la trama, elaborada por **Brian Reed**, guionista de **Marvel**, que nos proporcionará momentos impagables (*Lobezno* fusionado con un simbionte), con estrellas invitadas: *Gata Negra*, *Luke Cage*, *Kingpin*... y *S.H.I.E.L.D.* declarando la ley marcial en NY.


Spidey podrá correr y combatir verticalmente en el juego, alternando al instante entre los dos trajes.



The Agency

LA AGENCIA TE NECESITA

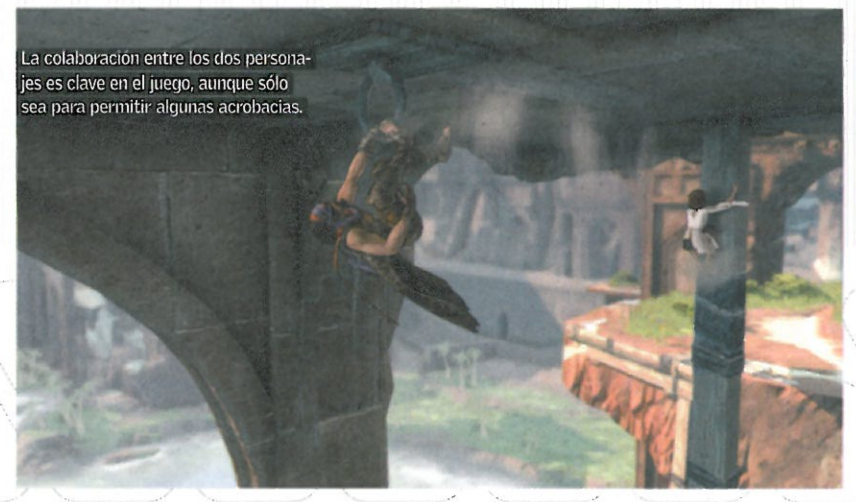
Hace ya mucho tiempo que venimos oyendo hablar de este juego, incluso hemos sido testigos de cómo ha ido evolucionando su aspecto y su jugabilidad. Durante la feria **GC**, tuvimos la oportunidad de experimentar la versión más avanzada de esta original propuesta de los estudios de **Sony Online Entertainment**. A primera vista puede parecer un *shooter* más (en primera o tercera persona, a elección del jugador), pero su característica más remarcable es que todo se desarrolla en un mundo persistente *On-line*, en el que el protagonista (un miembro de élite de una de las dos agencias internacionales de espías que aparecen) deberá ir colaborando con sus compañeros de unidad para cumplir misiones en distintos escenarios del globo. Estas misiones requerirán aproximaciones diferentes (asaltos directos, infiltración, sigilo) según el tipo de personaje que hayas creado. Un acercamiento sencillo y divertido a este género.




El trabajo en equipo será fundamental para avanzar en el juego.






La colaboración entre los dos personajes es clave en el juego, aunque sólo sea para permitir algunas acrobacias.



Prince Of Persia



REIMAGINANDO UN CLÁSICO

Ninguna gran novedad con respecto a lo visto en **E3** de este nuevo ***Prince Of Persia***: la *demo* mostrada era la misma, y los descubrimientos fueron los justitos. Eso sí, comprobamos aquello que desde **Ubisoft** vienen repitiendo desde que se confirmó el desarrollo del juego, que el nuevo príncipe (que no es príncipe ni es nada) «desafiará a la gravedad» alcanzando cotas espectaculares: esta vez pudimos verle andando por el techo, en carreras breves, eso sí. Por lo demás, más pruebas de la exploración libre (tomando un camino diferente por el escenario esta vez), del funcionamiento del tandem príncipe/Elika (con ésta salvándole de cualquier muerte a modo de punto de salvado móvil), y del recuperado combate uno contra uno.

PS3
UBISOFT
GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN NOV.

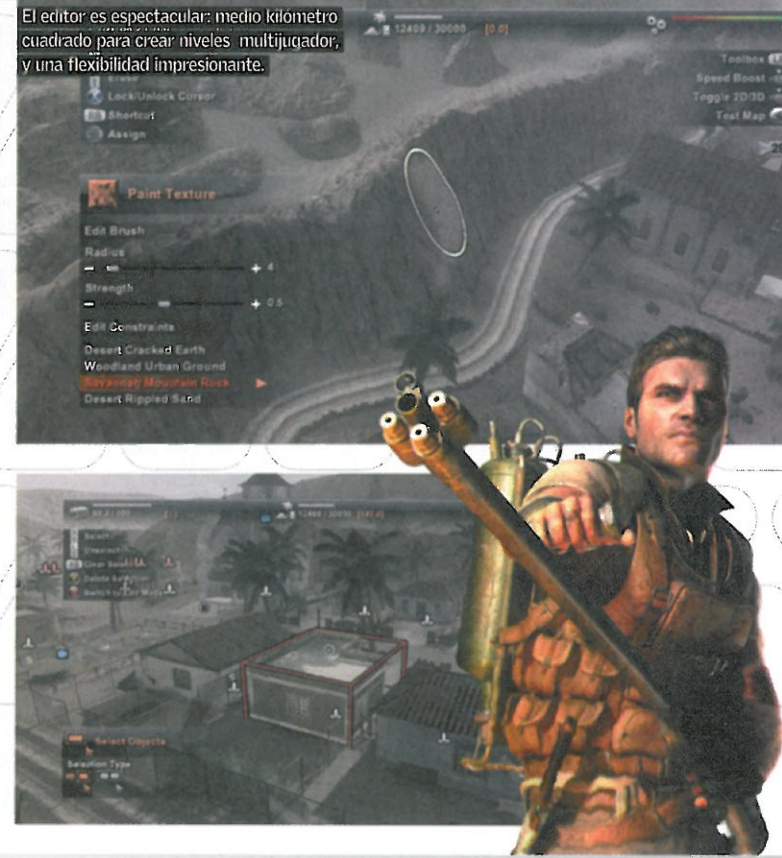


Far Cry 2

¿NOS VAMOS A LA PLAYA?

Los más enterados ya saben que no, que la ambientación en idílicos parajes tropicales va a dar paso en ***Far Cry 2*** a un país africano reventado por la guerra civil. Tal vez no haya que esperar playitas, sino junglas y sabana, pero en cualquier caso, la naturaleza en toda su dimensión estética es de nuevo una pieza básica de un juego que pretende ser deslumbrante. No vimos nada novísimo en Leipzig: con el juego a punto de salir, comprobamos de nuevo muchas características ya conocidas (exploración libre, no linealidad, clima dinámico, degradación de armas, etc.). Eso sí, vimos por primera vez el increíble e intuitivísimo editor de niveles. ¡Un lujazo!

PS3
UBISOFT
GÉNERO: FPS
A LA VENTA EN NOV.



El editor es espectacular: medio kilómetro cuadrado para crear niveles multijugador, y una flexibilidad impresionante.



Crash
!Guerra Al Coco-maniaco!



EL BANDICOOT NO DESCANSA

Vivendi Games compartía *stand* con su nueva socia comercial, **Activision**, y presentó en Leipzig las nuevas aventuras del veterano *Crash Bandicoot*, que volverá a enfrentarse, una vez más, a su archienemigo *Neo Cortex*. Entre las novedades de este nuevo arcade de plataformas está la posibilidad no sólo de controlar a los enemigos que derrotemos, sino de guardárnoslos en el bolsillo para utilizar sus habilidades cuando mejor nos convenga. Sólo o en compañía de un segundo jugador (que controlará a *Coco*, la hermana de *Crash*) podremos explorar libremente la isla *Wumpa*. Un juego bastante vistoso, aunque no logró hacernos olvidar a los dos grandes ausentes de Leipzig, *Brütal Legend* y *Ghostbusters*, dos proyectos que tras la fusión **Activision-Vivendi**, han pasado a mejor vida.

PS2 PSP
VIVENDI GAMES
GÉNERO: PLATAFORMAS
A LA VENTA EN OCT.





El nuevo Crash incluirá un modo cooperativo para dos jugadores.

La Leyenda de Spyro
La Fuerza Del Dragón

PS3 PS2
VIVENDI GAMES
GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN NOV.



« ALIENTO DE CAZALLA
Spyro ha crecido y ahora multiplica sus poderes, incluyendo la capacidad de volar en cualquier momento.

...Y AHORA VUELA

Otro veterano, el dragón *Spyro*, debuta en **PlayStation 3** en una entrega «mucho más oscura y épica que las anteriores», en palabras de sus creadores. Nuevos retos exigen nuevas habilidades, y la más llamativa es la posibilidad, por primera vez, de volar. Otra novedad es la incorporación de *Cypher*, la antigua enemiga de *Spyro*, como aliado y personaje seleccionable en un modo cooperativo en el que el segundo jugador puede entrar y salir en todo momento.
En Leipzig vimos a la pareja de dragones luchar frente a un jefazo gigante, formado por roca y lava, y la verdad es que el salto gráfico respecto a los anteriores capítulos de la saga es tremendo.









BATERIA...Y GUITARREOS. El juego será compatible con las guitarras de Rock Band y Guitar Hero. Todo un detalle, porque ya no nos queda sitio en casa.

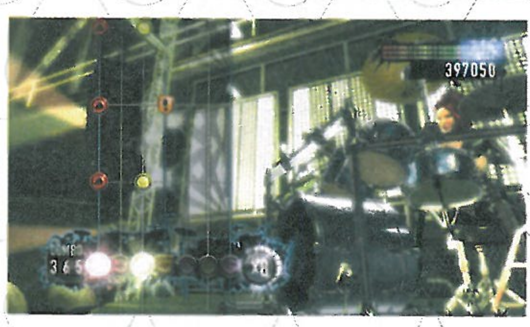
Rock Revolution



EL INVENTOR DEL GÉNERO DESPIERTA

En el fragor de la guerra *Guitar Hero* vs. *Rock Band*, pocos parecen recordar que la pionera del género fue **Konami** con *Guitar Freaks* y *DrumMania*, hace ya bastantes años. Inexplicablemente, la inventora del *bemani* o juego musical, prefería quedarse al margen de un negocio cada vez más jugoso... hasta ahora. En Leipzig **Konami** nos presentó ***Rock Revolution***, y la batería que lo acompañará en su lanzamiento, en el primer cuarto de 2009. Niais D. Taylor, Assistant Producer de **Konami**, nos hizo una demostración de cómo funciona la batería (que incorpora seis parches y pedal) y nos desveló algunas de las características del juego. Será totalmente compatible con las guitarras y micros de *GH* y *Rock Band*, e incorporará un *set list* de 44 temas, aunque todos serán versiones, salvo dos. Eso sí, como todas sean tan buenas como el **Am I Evil?** de **Diamond Head/Metallica** que pudimos escuchar, el repertorio no va a tener nada que envidiar a los de sus competidores. Lo mejor es que además podrás descargarte *On-line* el vasto catálogo de los antiguos *bemanis* japoneses.

PS3
KONAMI
GÉNERO: MUSICAL
A LA VENTA EN 2009





Lords Of Shadows



¿UN CASTLEVANIA ESPAÑOL?

Konami clausuró su conferencia en Leipzig con una traca monumental: nada menos que lo nuevo de los españoles **Mercury Steam**, autores del celebrado *Clive Barker's Jericho*. Sólo mostraron un pequeño vídeo (el juego no llegará hasta 2010), que ha provocado todo tipo de rumores. ¿Un tipo con melena, que usa un látigo con mango de cruz para liquidar monstruos? En mi tierra esto se considería un *Castlevania* en toda regla, pero **Konami** lo desmiente una y otra vez. De momento, el proyecto se llama ***Lords Of Shadows***... Ya veremos qué título tiene el año que viene.

PS3
KONAMI
GÉNERO: ACCIÓN
A LA VENTA EN 2010













Alpha Protocol

UN ESPÍA MUY COMPLETO

Tras desarrollar para otros sistemas algunos de los juegos de rol de estilo «occidental» más importantes de la última época (como la secuela de *Caballeros De La Antigua República* o de *Neverwinter Nights*) los programadores de **Obsidian Entertainment** preparan para la compañía del erizo azul su proyecto más ambicioso hasta la fecha. Dejando a un lado ambientaciones medievales o futuristas, esta vez el argumento del juego se centra en un universo mucho más realista, en el que el jugador encarnará a un agente secreto al más puro estilo **James Bond** o **Jason Bourne**. Lo primero que nos mostraron los desarrolladores fue la *safe house* (algo así como el cuartel secreto) en el que el personaje podía ser modificado estéticamente, así como con todo tipo de equipamiento para llevar a cabo sus misiones. También nos mostraron el sistema de diálogos con los secundarios del juego, que te permitirá elegir entre varias respuestas que conducirán a desenlaces diferentes. Las misiones podrán ser elegidas, siempre entre varias opciones que se desarrollan en distintos lugares del mundo, desde una especie de ordenador central. La acción, por último, deja atrás las convenciones del *RPG* para centrarse más en la acción en tercera persona.

PS3
SEGA
GÉNERO: RPG
A LA VENTA EN 2009



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 93
Prohibida su venta por separado.



PlayStation®
Revista Oficial - España

